

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

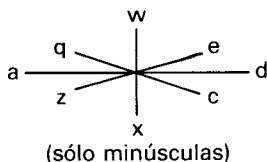
HOCKEY

OPCIONES

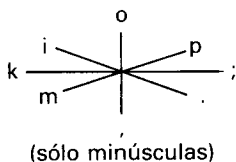
- 1) Sólo un jugador contra el ordenador.
- 2) Dos jugadores.
- 3) Comienzo del juego.

TECLADO

Equipo 1: (verdes)



Equipo 2: (rojos)



JOYSTICK

Equipo 1: conectar en port (1).

Equipo 2: conectar en joystick 1.

Siempre que sea Joystick Amstrad, si no deberá utilizar el teclado.

FUNCIONES

Pulsando la tecla ESC finaliza el juego y se vuelve al menú de opciones. En caso de no elegir ninguna opción el juego pasará en unos treinta segundos a modo "demo".

UTILIZACION

En cada equipo se puede utilizar indistintamente el joystick o bien la secuencia de teclas que correspondan al teclado.

MODO DE JUEGO

En cualquiera de las opciones elegidas: dos jugadores o un jugador contra la "CPU", el juego queda dividido en tres períodos de cuatro minutos cada uno. Nuestra misión es intentar meter el máximo número de goles posibles al contrario. Una vez que nuestro jugador lleve la pelota, y si pulsamos el botón de fuego, ésta saldrá disparada y se detendrá, bien cuando acabe su fuerza o cuando otro jugador la recoja. El portero es una figura móvil que nosotros no podemos controlar, por este motivo, cuando nuestra portería se vea amenazada por el contrario tendremos que apoyar a éste con nuestra defensa para evitar en lo posible el gol!

SORCERY

Esta aventura le llevará a una tierra de gran belleza donde domina la traición y el mal.

- Maravillosos gráficos y movimiento.
- Música ambiental y efectos sonoros.
- Más de 40 escenas para explotar y dominar.

El mundo ha caído en la Era Oscura.

Las fuerzas del Mal del Negromante están progresando en cada último rincón del antiguo país, que antes fue el poderoso dominio de los Grandes Brujos. Vd. es el último Brujo en libertad, todos los demás, uno por uno, han sido atrapados por los espantosos malvados que abundan.

Debe trabajar rápidamente mientras viaja por cada rincón del Reino, buscando a sus compañeros Brujos. Sólo cuando todos han sido puestos en libertad, podrá combinar sus fuerzas y derrocar al Negromante.

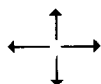
Las muchas partes del país que visita tienen ciertos objetos, que pueden serle útiles o no. Algunos ayudarán, otros defraudarán y otros poseen raras cualidades. El escenario no es todo lo que parece y una búsqueda cuidadosa puede revelarles pasadizos secretos.

La fuerza de Brujos liberados se unirán en el Santuario, donde esperarán el día dorado cuando usted se les una en su lugar elevado y derrote al Negromante de una vez y por todas.

COMO JUGAR

Para comenzar, pulse el botón de disparo. Ya está en control del Brujo quien comienza la búsqueda.

El Brujo salta



Se desplaza a la izquierda

Se desplaza a la derecha

Nota: el Brujo desciende por sí mismo

Al ir de habitación en habitación encontrará objetos variados: unos útiles, otros esenciales y algunos mortíferos.

OBJETOS

Para recoger un objeto sitúe al Brujo sobre aquél y pulse el botón de disparo. Para utilizar un arma, por ejemplo, para matar a un demonio o para disparar sus hechizos mágicos, pulse el botón de disparo otra vez. Puede cambiar unos objetos por otros, pero nunca podrá dejarlos tirados. La experiencia le irá diciendo que necesita ciertos objetos para poner en acción reacciones en cadena que le permitan el paso en su viaje.

REPRESENTACION EN PANTALLA

En la pantalla encontrará representada: la habitación en la que se encuentra, una descripción de ella y una descripción del objeto que lleva. También se muestra su nivel de energía y una ilustración visual del tiempo que le queda para completar su tarea.

ENERGIA

Usted pierde cada vez que entra en contacto con una de las fuerzas del mal, por lo que debe evitarlas siempre que pueda. Hay una forma de renovar su energía y como Gran Brujo estamos seguros que no está más allá de su poder, descifrar cómo hacerlo.

TIEMPO

Tiene un límite de tiempo en el que completar su viaje. Esto se ilustra en un libro que parece desmoronarse con el paso del tiempo. Debe liberar a todos los Brujos antes que el libro desaparezca o el maldito Negromante se saldrá con la suya.

PANTALLAS

Tiene 40 pantallas para viajar durante su búsqueda. Recuerde que el Negromante no le facilita las cosas y necesi-

tará echar mano de estrategia y perseverancia para abrir algunas de las puertas oscuras.

PARA EMPEZAR EL JUEGO

Empezará el juego al azar de cualquiera de cinco lugares diferentes.

TABLA DE PUNTUACION MAXIMA

Después de terminado su viaje, si ha ido lo suficientemente lejos, podrá poner su nombre en la Tabla de Puntuación Máxima.

PAUSA DURANTE EL JUEGO

Para permitirle un respiro (o contestar al teléfono) puede hacer una pausa pulsando DELETE (DEL). Para reanudar el juego pulse el botón de disparo del joystick.

SUPER TRIPPER

Esta es una misión para Supertrippers.

En la abandonada base del planeta Khuh, quedaron 28 disquetes desperdigados por sus rincones, cuya importancia es vital. Tan vital e importante, que has sido TU, Supertripper, el elegido para buscarlos y una vez recuperados, intentar salir de allí.

Los discos se hallan repartidos por toda la factoría y su subsuelo, a causa de los juguetones habitantes de ese planeta, que no paran quietos un instante.

Supertripper, ha de sortear a todo tipo de extravagantes aborígenes y robots huérfanos que le debilitan en sus encuentros, afortunadamente para él, encontrar un disquete le levanta mucho la moral. Como ayuda puede utilizar globos para subir por las zonas más escarpadas y difíciles, o bien, para escapar de los peligros, que son muchos y variados. Por suerte, también hay paquetes de globos que aparecen en cualquier lugar, pero sólo cuando le queden a nuestro héroe menos de cuatro globos.

Cuando Supertripper ha obtenido los 28 disquetes ya puede ir en busca de la puerta teletransportadora y así, completar la aventura.

¡¡Buena suerte!!

CONTROLES

Puedes jugar con **TECLADO** o **JOYSTICK**.

TECLADO

Q	Lanzar Globo.
A	Soltar Globo y saltar.
O	Izquierda.
P	Derecha.
ESC	Abandono del juego o del Demo.
ENTER	Quitar/Poner Música.

Para comenzar pulsa Espacio, o **ENTER** y se grabará el juego, que podrás luego ver, entrando en modo **DEMO**.

Pasados unos instantes, sin comenzar el juego, entras en modo **DEMO**.

3D BOXING

Entra al cuadrilátero como contendiente por el título de boxeo por ordenador más prestigioso de todos —¡EL CINTURON AMSOFT!

Desde tu silla puedes participar en uno de los deportes más extenuantes y sangrientos gracias a esta magnífica simulación gráfica tridimensional.

El camino hacia el título es largo y sangriento ya que puedes enfrentarte a algunos de los mejores púgiles, cada cual con su especialidad y características.

MAD JOE

Un peso ligero; se mueve mucho y ocasionalmente golpea a la cabeza al ser hostigado.

QUASI

Un poco más duro que **MAD JOE**. Se mueve menos y a menudo utiliza un bloqueo defensivo. Ofensivamente, es peligroso.

ROLAND

Decididamente no se mueve. Su adiestramiento se ha concentrado en la mitad superior del cuerpo, en detrimento de su capacidad de esquivar. Tiene un peligroso golpe a la cabeza y un bien dirigido golpe al cuerpo. No utiliza muy a menudo el bloqueo defensivo.

MIK HAIL

Un adiestramiento integral ha hecho a este hombre muy eficiente en todos los aspectos. Es similar a ROLAND y se mueve tan bien como éste. Golpea a la cabeza ocasionalmente.

RONALD

Otro eficiente en todos los aspectos. Sus golpes descargan enorme fuerza y hace uso de un gancho extremadamente poderoso.

JEF

El mejor de todos —un verdadero campeón—. Rara vez se mueve, pero con puños tan poderosos como los de él, ¿por qué habría de hacerlo? El gancho es su especialidad y si logra pegar no podrás resistirlo. ¡No juegues con este tío!

Quince asaltos con cada uno de estos hombres con seguridad pondrán a prueba todas tus habilidades en teoría de boxeo y en destreza con el ordenador.

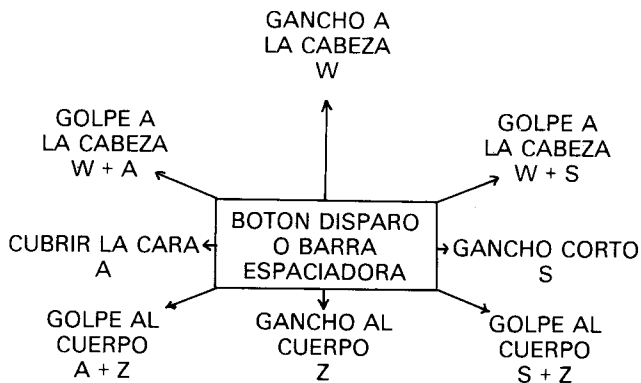
CONSEJOS

Al tomar nota de las características de cada oponente estarás mejor preparado para pasar a la siguiente etapa del campeonato, sin quitar los ojos del nivel de energía que se muestra en las esquinas de la pantalla. Se pierde energía por golpes desperdiciados y puedes recuperarla al esquivar a tu oponente o al pegar buenos golpes. ¡BUENA SUERTE!

MANDOS

O EQUIVALENTE
EN JOYSTICK

JUGADOR 1

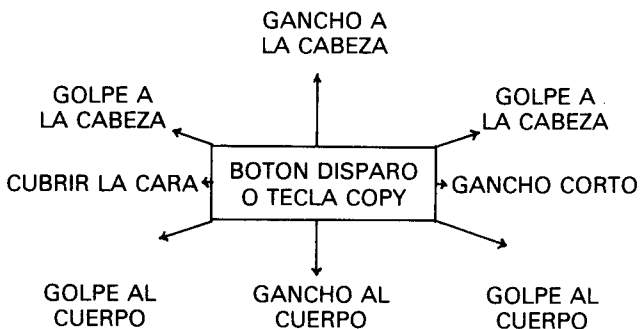


Puedes golpear usando estas teclas junto con la barra espaciadora o usarlas para desplazarte por el cuadrilátero.

MANDOS

**O EQUIVALENTE
EN JOYSTICK**

JUGADOR 2



Puedes golpear usando estas teclas junto con la tecla COPY, o usarlas para desplazarte por el cuadrilátero.